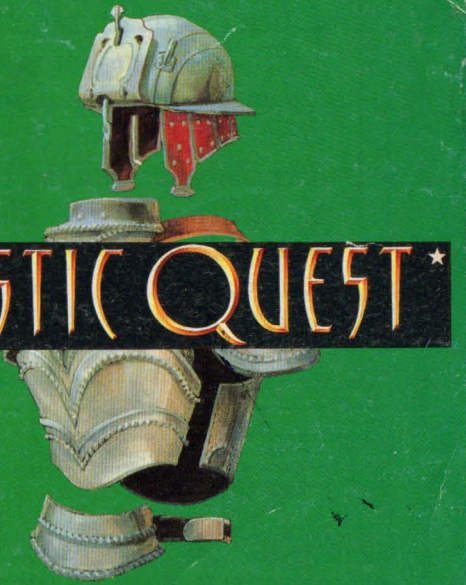
Nintendo

GAME BOY™

DMG-FF-NOE



MYSTIC QUEST ★

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:
- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können diese bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

– Bitte informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

TM & ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
©1993 NINTENDO CO.,LTD.

★MYSTIC QUEST IS A TRADEMARK OF SQUARE CO.,LTD.
© 1991 SQUARE CO.,LTD.
LICENSED FROM SQUARE CO.,LTD. TO NINTENDO CO.,LTD.

Wir danken Dir, daß Du Dich für die Nintendo® GAME BOY™ Spielkassette „Mystic Quest★" entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gut durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

Die Geschichte 4
Wie man spielt 8
Die Welt von Mystic Quest 10
Benutzung der Tastatur 14
Spielbeginn 17
Der Menübildschirm 20
Die vier Kommandos 22
Kampftechniken 32
Steigerung des Levels 38
Wie man die Karte liest 40
Über andere Spielfiguren 46
Waffen 47
Rüstung 50
Besondere Gegenstände 52
Magie 54
Dörfer 56

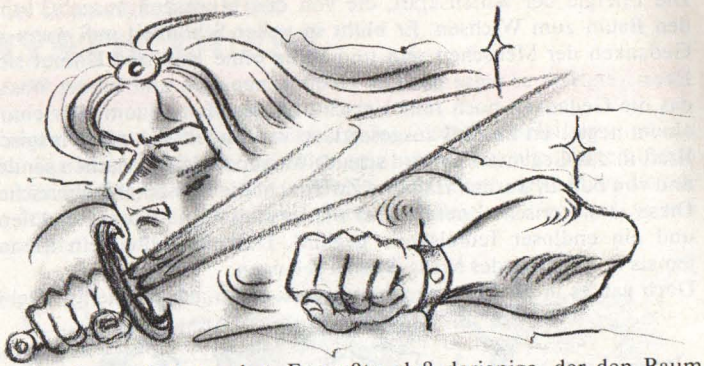
Zur Beachtung:
1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Verpackung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Die Geschichte von
MYSTIC QUEST

Zunächst solltest Du die Geschichte des Abenteuerspiels kennen. Es wird Dir beim Spiel sehr hilfreich sein, wenn Du alle Hintergründe der Geschichte kennst. Du erfährst alles über den Mana-Baum, die Mana-Familie, die Gemma Ritter, das Reich Glaive und seinen Herrscher Dark Lord.

Hoch über den Wolken, auf dem Gipfel des geheimnisvollen Berges Illusia, befindet sich der Mana-Baum in einem Schrein. Das besondere an diesem Baum ist die Magie, die von ihm ausgeht. Ihm entspringt ein Wasserfall, der die Quelle aller Energie ist.

Die Energie der Willenskraft, die von den Menschen ausgeht, bringt den Baum zum Wachsen. Er blüht in voller Schönheit auf, wenn die Gedanken der Menschen rein und völlig ohne Haß und Unmut sind. Dann verstärkt er diese positive Gedankenenergie und sendet Wasser, das die Gedanken noch reiner macht. Ist der Mana-Baum aber einmal einem negativen Einfluß ausgesetzt, so verwandelt sich seine magische Kraft in das Gegenteil. Er wird schales Wasser zu den Menschen senden, und von nun an werden Haß und Zwietracht die Menschen beherrschen. Diese zerstörerische Energie wird wieder zum Mana-Baum reflektieren und ein endloser Teufelskreis beginnt. Deshalb sollte kein Mensch jemals in die Nähe des Mana-Baums gelangen.
Doch gab es in der Vergangenheit bereits einen, der das heilige Gebiet



um den Baum betreten hat. Er wußte, daß derjenige, der den Baum berührt, zu gewaltiger Macht gelangen würde.
Damals war es der Herrscher von Vandol, der die Kraft des Mana-Baums für seine Pläne benutzte und die Menschen in Elend und Sklaverei trieb. Doch Vandols Pläne wurden durch die Gemma Ritter, die Wächter des Mana-Baums, vereitelt. Die Mana-Familie und die Gemma Ritter, die Hüter des Mana-Baums, führten einen langen Kampf, aber schließlich war der Frieden wieder hergestellt.
Die Mana-Familie befürchtete, daß so etwas in der Zukunft wieder geschehen könnte. Aus diesem Grund versiegelte man den Baum in einen Schrein. Um den Schrein zu öffnen bräuchte man von nun an ein magisches Amulett und die Kraft der Mana-Familie.
Doch nun zur Gegenwart, wo die Hand des Bösen schon wieder am Werk

ist. Diesmal ist es Dark Lord, der Herrscher von Glaive, der die Macht des Mana-Baums ausnutzen will. Im steht Julius zur Seite, ein mächtiger Zauberer. Da Julius sehr viel über den Mana-Baum und das Amulett weiß, versuchen Dark Lord und er gemeinsam die Macht zu erlangen.
Um diese üblen Pläne aufzudecken und an das Tageslicht zu bringen, dringt der Held der Geschichte in Burg Glaive ein. Doch leider wird er dabei von Julius überrascht und mit einem Zauberspruch lahm gelegt. Er muß nun mit vielen anderen als Gladiator in Burg Glaive dienen. Die Hauptaufgabe der Gladiatoren ist ein täglicher Schaukampf mit riesigen Monstern zur Unterhaltung der Anhänger von Dark Lord. Wenn sie einen Kampf gewinnen, werden sie mit Wasser und Brot belohnt. Aber viele der Sklaven sterben unter diesen schlechten Lebensbedingungen. Eines Tages kommt unser Held gerade von einem Kampf zurück und muß seinen besten Freund, den Gladiatoren Willy, sterbend vorfinden. Auch Willy hatte einst versucht, in die Burg einzudringen und wurde dabei gefangen genommen. Doch Willy hat während seines Dienstes als Sklave einiges herausgefunden.
„Mana ist in Gefahr", spricht Willy mit ersterbender Stimme. „Wir müssen die Gemma-Ritter warnen. Besuche Bogard am Wasserfall. Er ist ein Gemma-Ritter. Er weiß, was zu tun ist". Und nun beginnt das Abenteuer. Du bist der Held und mußt aus der Burg fliehen, um Willy zu rächen und den Mana-Baum zu retten. Anschließend mußt Du Bogard finden.

Wie man Mystic Quest spielt

Es folgen einige grundsätzliche Informationen zum Spiel, die Dir das Spielen erleichtern werden. Dein Abenteuer ist umfangreicher, als Du es erwarten wirst. Daher solltest Du Dir dieses Heft gut durchlesen. Details folgen auf Seite 14.

Das Ziel des Spieles

Das wichtigste Ziel des Spieles ist es, Dark Lord und Julius bei der Ausführung ihrer dunklen Pläne aufzuhalten und der Welt den Frieden zurückzubringen. Deine Reise führt Dich durch Höhlen und Felder, auf denen nicht selten gefährliche Monster lauern. Aber der Kampf mit den Monstern ist nur eine der vielen Herausforderungen. Nicht nur in den Städten wirst Du auf Menschen treffen, die Dir helfen wollen. Höre auf sie und stelle Dich der Herausforderung.

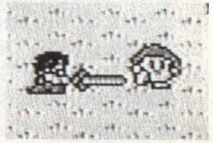
Und so spielst Du

Das Erhalten von Informationen und der Kampf mit den Kreaturen sind charakteristisch für das Spiel. Deine Spielfigur – der Held – gewinnt mit jedem Kampf an Stärke. Durch die Informationen erfährst Du immer, was als nächstes zu tun ist.

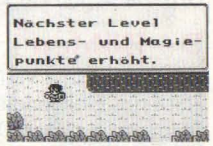
1 – Informationen erhalten

Wann immer Du auf einen Menschen triffst, dann halte an und höre darauf, was er zu sagen hat (siehe S. 15 und S. 57). Benutze diese Information im weiteren Spielverlauf. Nach dem Gespräch mit den Bewohnern einer Stadt solltest Du wissen, was die nächsten Schritte auf Deiner Reise sind. Achte darauf, daß Du mit jedem gesprochen hast. Ein fehlender Hinweis kann den Fortlauf des Spieles verzögern.

2 – Gegen Monster kämpfen



Außerhalb der Städte, in der Wildnis, wirst Du Dich in einer Welt von freilaufenden Dämonen wiederfinden. Doch renne nicht davon! Du, der Held, kannst durch den Kampf mit ihnen viel Erfahrung sammeln. Mit jedem Kampf wirst Du an Erfahrung gewinnen (siehe S. 38). Im weiteren Verlauf des Spieles werden auch die Gegner immer stärker. Daher solltest Du keinem Kampf aus dem Weg gehen.

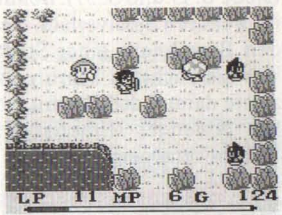


Die Welt von Mystic Quest

Diese Welt kann grob in drei verschiedene Abschnitte aufgeteilt werden. Die Felder, die Höhlen und die Dörfer/Städte/Burgen. Die Felder und Höhlen sind Kampfschauplätze, während die Dörfer/Städte/Burgen dem Erhalt von Informationen dienen.

1 – Felder

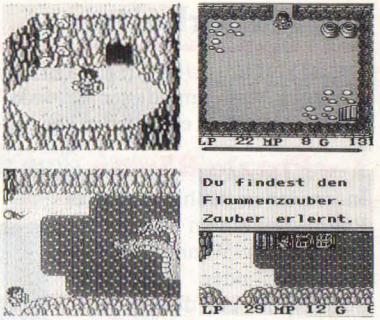
Das ist die Welt außerhalb der menschlichen Siedlungen, wo sich allerlei bösartige Kreaturen herumtreiben. Die Landkarte kann in Land- und Wasserflächen aufgeteilt werden (siehe S. 40). Am Anfang des Spieles kannst Du Dich nur auf Landflächen bewegen (später auch auf dem Wasser). Um Dich auf der Landkarte zu bewegen, mußt Du das + Steuerkreuz in die Richtung drücken, in die Du gehen willst (siehe S. 14). Die Felder sind die Orte, an denen Du kämpfen mußt.



2 – Höhlen

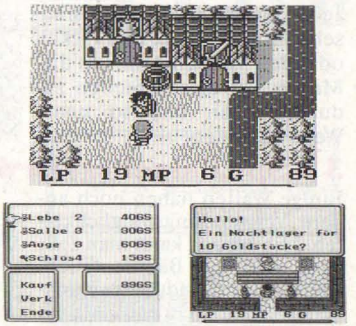
Die Höhlen und Verliese findest Du überall, auch in Türmen, Burgen und Häusern. Es handelt sich meistens um eine Reihe von abgeschlossenen Räumen, in denen Du mehrere Monster und meistens einen Endgegner triffst.

Um das ganze noch schwieriger zu machen, sind die Höhlen gefährliche Irrgärten und Labyrinthe mit diversen Fallen (siehe S. 42), Sackgassen, versteckten Durchgängen und vielen Hindernissen mehr. Du brauchst genügend Kampfstärke, um heil durch die Verliese zu kommen. Es hätte aber keinen Sinn, der Herausforderung aus dem Weg zu gehen, da Du in den Höhlen nach wichtigen Gegenständen suchen mußt.



3 – Dörfer/Städte/Burgen

An diesen Orten leben viele Menschen, Du wirst hier auf keine Gegner treffen. Du kannst hier Hotels finden, in denen Du Deine HP's auffüllen kannst. Auch Geschäfte gibt es, in denen Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände verkauft werden. Wenn Du verwundet bist, kannst Du Dich hier ausruhen und heilen lassen. Sprich mit allen Bewohnern, damit Dir kein wichtiger Hinweis für Deine Reise entgeht.



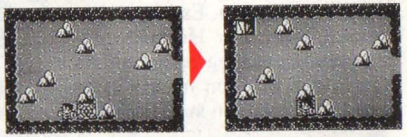
Die Welt von Mystic Quest

Besonderheiten

Das MYSTIC QUEST bietet Dir einige Besonderheiten. Es es wichtig zu verstehen, was es mit diesen Besonderheiten auf sich hat. Detailierte Erklärungen gibt es später in diesem Buch.

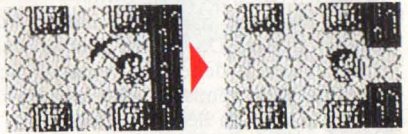
1 – Puzzle Räume (siehe S. 44)

In manchen Höhlen gibt es Räume mit einem Schalter auf dem Boden. Wenn man eine Spielfigur oder eine leere Schatztruhe auf diesen Schalter stellt, erscheint eine versteckte Treppe oder eine Tür.



2 – Erschließung neuer Wege (siehe S. 43)

Teile der Höhlenmauern sind sehr dünn. Benutze den Pickel oder den Morgenstern, um die Mauern an diesen Stellen zu durchbrechen und so neue Wege zu finden.

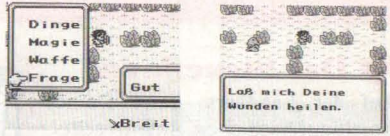


3 – Spezialgebrauch der Waffen (siehe S. 49)

Einige Waffen haben noch andere Verwendungsmöglichkeiten. Mit der Axt kann man z. B. auch sehr gut Bäume fällen. Andere Verwendungsmöglichkeiten erfährst Du auf Seite 49.

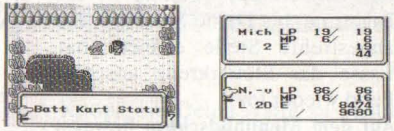
4 – Andere Spielfiguren (siehe S. 46)

Diese anderen Figuren kannst Du mit dem Steuerkreuz zwar nicht kontrollieren (nur mit „Frage"), aber sie geben Dir wichtige Hinweise und leihen Dir ihre speziellen Kräfte für den weiteren Verlauf des Spieles.



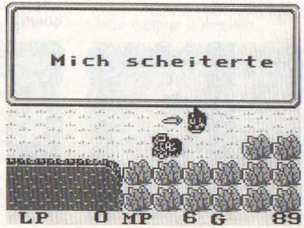
Das Spiel speichern

Da das Spiel so umfangreich ist, bräuchtest Du mehrere Tage um es zu lösen. Speichere es ab, wenn Du das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen möchtest. Wähle dann „CONTINUE", um das Spiel fortzusetzen (siehe S. 28).



Game Over

Wenn Deine LP (Lebens-Punkte) auf 0 gesunken sind, ist das Spiel zu Ende. Du mußt jetzt wieder an dem Punkt beginnen, wo Du das Spiel zuletzt gespeichert hast. Achte daher während des Spieles immer auf Deine LP, um einen Spielabbruch zu vermeiden.

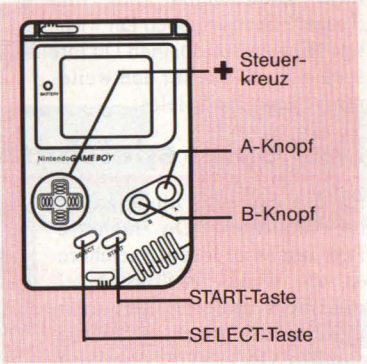


Benutzung der Tastatur

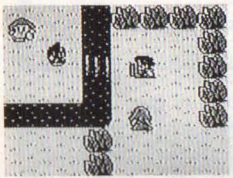
✚ Das Steuerkreuz

Auf der Landkarte kann Deine Spielfigur nach oben, unten, rechts und links bewegt werden, indem Du das Steuerkreuz ✚ in die gewünschte Richtung drückst. Halte das Steuerkreuz solange in die Richtung, bis Deine Spielfigur die angestrebte Stelle erreicht hat. Lasse das Steuerkreuz anschließend wieder los.

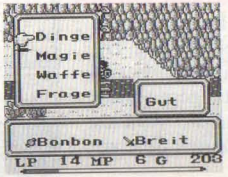
Auf dem Menübildschirm bewegst Du mit dem Steuerkreuz ✚ den Cursor.



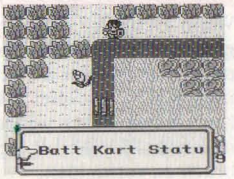
Du bewegst die Spielfigur auf der Landkarte



Auf dem Menübildschirm bewegst Du den Cursor nach oben/unten



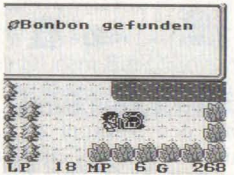
Bewegt den Cursor auch nach rechts/links



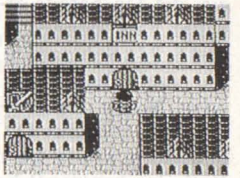
Ein einmaliges Drücken in die gewünschte Richtung bewegt den Cursor nach oben, unten, rechts oder links.

Mit Personen sprechen

Eine Truhe öffnen



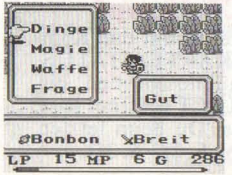
Eine Tür öffnen



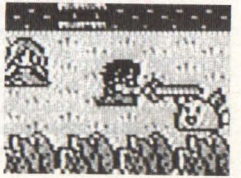
● Der A-Knopf

Auf der Landkarte benutzt Du den A-Knopf, um Deine Waffe zu benutzen und zu kämpfen. Bis auf einen MAX-Angriff genügt ein einmaliges Drücken, um Deine Waffe zu schwingen. **Auf dem Menübildschirm** hat der A-Knopf eine andere Funktion. Bewege das Steuerkreuz ✚ auf das Kommando Deiner Wahl und löse es anschließend mit dem A-Knopf aus. Dein Kommando wird nun ausgeführt.

Ein Kommando ausführen



Einen Gegner angreifen

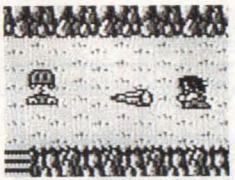


Benutzung der Tastatur

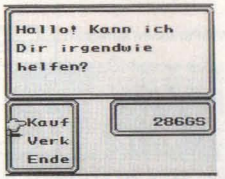
● Der B-Knopf

Mit dem B-Knopf benutzt Du einen Gegenstand, der in Deinem Besitz ist oder die Magie, die Du bereits erhalten hast (siehe S. 22 und S. 24). Solange Du mit einem Gegenstand oder Magie ausgerüstet bist, brauchst Du nur den B-Knopf zu drücken. Auf dem Menübildschirm kannst Du mit dem B-Knopf ein Kommando zurücknehmen. Nach drücken des B-Knopfes kehrt das Spiel zum Menübildschirm oder zur Landkarte zurück.

Magie/Gegenstand benutzen

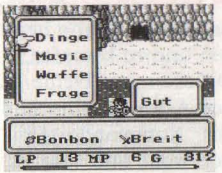


Ein Kommando zurücknehmen



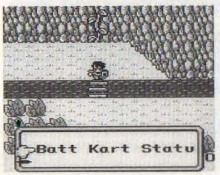
Der START-Knopf

Damit öffnest Du die Menüs mit den Kommandos DINGE/MAGIE/WAFFE/FRAGE, die Verfassung Deiner Spielfigur und der Zauberspruch/Gegenstand und die Waffe, mit der Du gerade ausgerüstet bist (siehe S. 21 – S. 26).



Der SELECT-Knopf

Damit öffnest Du die Menüs mit den Kommandos BATTERIE/KARTE/STATUS. Wenn Du auf den Menübildschirmen, die Du mit START oder SELECT geöffnet hast, alles erledigt hast, kannst Du beim letzten Stand weiterspielen (siehe S. 27 – S. 31).



Und so startest Du das Spiel

1. Schalte Deinen Game Boy an. Es erscheint das Titelbild. Wenn Du ein früher gespeichertes Spiel fortsetzten möchtest, bewege den Cursor auf CONTINUE und drücke A (siehe S. 28). Um ein neues Spiel zu beginnen, bewege den Cursor auf NEW GAME und drücke A.

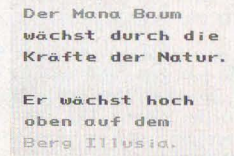
2. Falls Du Dich für NEW GAME entschieden hast, erscheint zunächst die Geschichte zum Spiel auf dem Bildschirm. Anschließend kannst Du auf einem neuen Bildschirm Deinen Namen eingeben. (Drücke während der Geschichte den A-Knopf, damit Du gleich Deinen Namen eingeben kannst, falls es Dir zu lange dauert.)

3. Name des Helden (siehe S. 18 – S. 19)

4. Name der Frau (siehe S. 18 – S. 19)

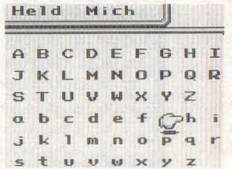
Nach der Taufe Deiner Spielfigur beginnt das Spiel.

1



2

3



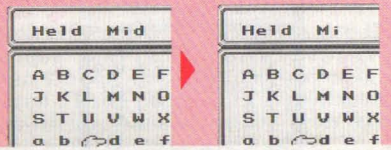
4

Namensgebung der Spielfiguren

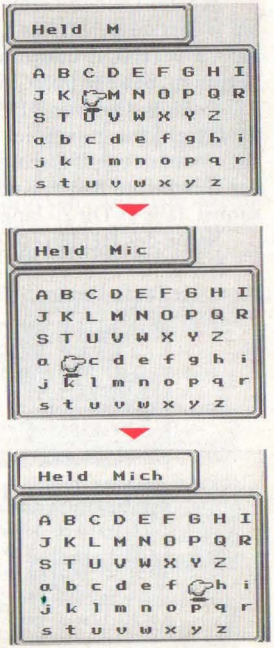
Gib zunächst dem Helden einen Namen. Drücke dazu das Steuerkreuz ✚ nach oben, unten, rechts oder links, um den Cursor zu bewegen. Mit einem leichten Druck bewegt sich der Cursor nur eine Stelle in die gewünschte Richtung. Drücke den A-Knopf, wenn Du einen Buchstaben (oder ein Symbol) ausgesucht hast.

Lösche mit dem B-Knopf, falls Du Dich verschrieben hast.

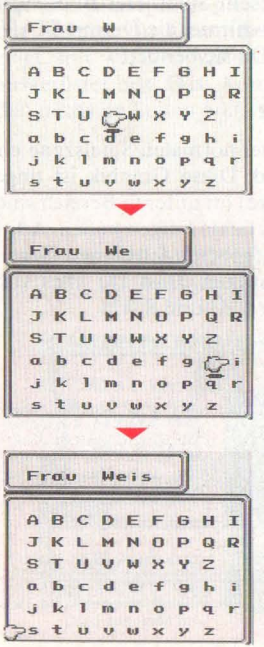
Falls Du mit Deiner Wahl eines Buchstabens nicht zufrieden bist, kannst Du den B-Knopf drücken. Der letzte Buchstabe wird gelöscht. (Wenn Du den B-Knopf länger gedrückt hältst, werden alle Buchstaben gelöscht.)



Held



Die Frau



Der Buchstabe wird auf dem Bildschirm oben erscheinen. Wähle auf diese Weise einen Namen mit maximal vier Buchstaben. Drücke START, nachdem Du dem Helden einen Namen gegeben hast. Als nächstes kannst Du der Frau einen Namen geben. Hast Du auch das beendet, kannst Du das Spiel jetzt beginnen, wenn Du START drückst.

Die Namen, die Du gewählt hast, erscheinen jetzt in der Geschichte.

Spielbeginn

Der Menübildschirm

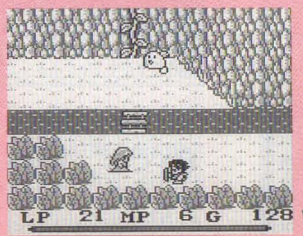
Es gibt drei Arten von Bildschirmen in diesem Spiel. Der Bildschirm mit der Landkarte und die beiden Menübildschirme, die Du mit START und SELECT auswählen kannst. Lerne, wie Du sie benutzt!

Bildschirm 1 Die Landkarte

Auf der großen Landkarte siehst Du neben der normalen Spielszene ein Diagramm auf dem unteren Bildschirmrand. Diese Graphik ist ungemein wichtig! Wenn Deine LP (Lebens-Punkte) im unteren Bereich sind, kann selbst ein kleiner Angriff eines Gegners fatale Folgen haben. Achte daher ständig auf die Graphik und benutze gegebenenfalls einen Gegenstand oder Magie, um Deine Punkte aufzufüllen. Hast Du alles voll, kannst Du einen MAX-Angriff starten (siehe S. 33 und S. 47).

Aktuelle LP
Der LP-Balken ist das Lebensbarometer Deiner Spielfigur. Wenn die Zahl auf 0 gesunken ist, ist das Spiel vorbei.

Angriffstärke
Wenn der Balken voll ist, startest Du als nächstes einen MAX-Angriff.



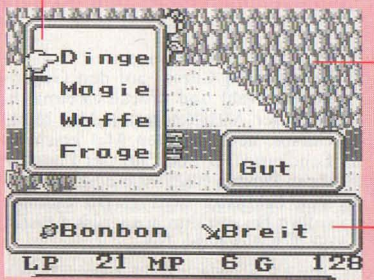
Aktuelle MP
MP zeigt Dir die magische Kraft an, die Deine Spielfigur besitzt. Sinkt diese Zahl auf 0, kannst Du keine Magie mehr einsetzen.

Aktueller Kontostand
G ist das Währungssymbol in diesem Spiel. Du siehst, wieviel Geld Du im Moment hast.

Bildschirm 2 Menübildschirm durch START

Wenn Du während des Spieles die START-Taste drückst, werden drei kleinere Bildschirme gleichzeitig erscheinen. Das „Kommando-Menü", die Anzeige für Deine derzeitige Verfassung und ein Bildschirm, der zeigt, mit welcher Waffe und welchem Gegenstand/Magie Du gerade ausgerüstet bist. Das „Kommando-Menü" ist sehr wichtig und wird auf den nächsten Seiten erklärt.

Die Kommandos
Benutze dieses Fenster, um Gegenstände oder Magie zu benutzen. Rüste Deine Spielfigur mit einer Waffe und Rüstung aus. Befrage andere Spielfiguren. Benutze das Steuerkreuz ✚, um den Cursor auf das gewünschte Kommando zu bewegen und drücke dann A.



Verfassung des Helden
Zeigt Dir die allgemeine gesundheitliche Verfassung Deiner Spielfigur an: GUT, FELS, ÜBEL, TRÜB und BANN.

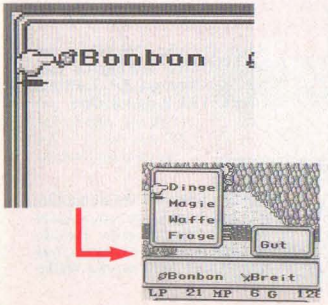
Magie-, Gegenstand- und Waffenausrüstung
Auf der linken Seite siehst Du, mit welchem Gegenstand oder welcher Magie Deine Spielfigur gerade ausgerüstet ist. Auf der rechten Seite ist die Waffe.

Beherrschung der vier Kommandos

Diese vier Kommandos wirst Du während des Spieles immer wieder brauchen. Daher folgt jetzt die Erklärung der Befehle: 1. DINGE - 2. MAGIE - 3. WAFFE - 4. FRAGE

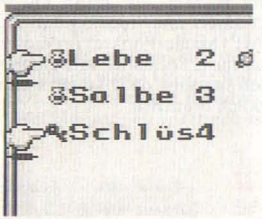
1. Dinge

Bewege den Cursor auf „DINGE" und drücke A. Auf dem Bildschirm erscheinen jetzt alle Gegenstände, die gegenwärtig in Deinem Besitz sind. Du kannst sie jetzt benutzen, wegwerfen oder die Reihenfolge verändern.



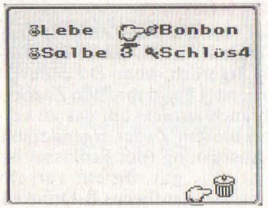
Bewege den Cursor auf den Gegenstand Deiner Wahl und drücke zweimal hintereinander A (beim ersten Mal blinkt der Cursor, beim zweiten Mal erscheint die Landkarte). Drücke auf der Landkarte B, wenn Du den Gegenstand benutzen willst. Den Schlüssel benutzt Du automatisch, sofern Du mit ihm ausgerüstet bist. Gehe einfach durch die Tür.

Es gibt noch andere Gegenstände, die Du automatisch benutzen kannst.



Die Reihenfolge ändern

Bewege den Cursor auf den Gegenstand, den Du in der Reihenfolge verändern möchtest, und drücke A. Bewegst Du nun das Steuerkreuz ✚ erscheint ein zweiter Cursor. Bewege diesen an den Gegenstand, dessen Position Du mit dem ersten vertauschen möchtest. Drücke A, um das Kommando auszuführen.

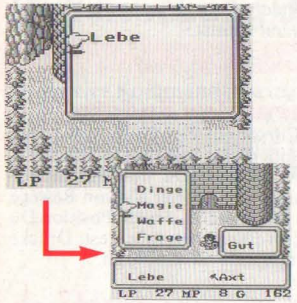


Einen Gegenstand wegwerfen

Bewege den Cursor auf den Gegenstand, den Du gerne loswerden möchtest, und drücke A. Bewege nun das Steuerkreuz ✚ nach unten, bis ein zweiter Cursor auf eine Mülltonne zeigt. Drücke A und der nutzlose Gegenstand verschwindet jetzt.

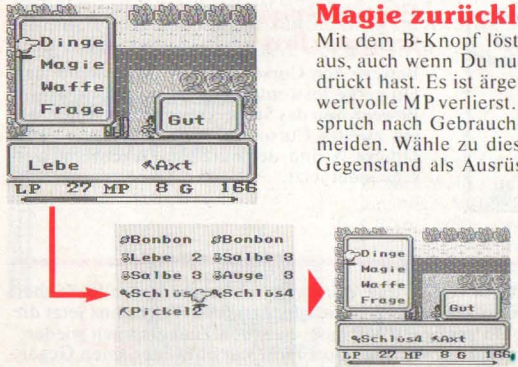
2. Magie

Bewege den Cursor auf „MAGIE" und drücke A. Es erscheinen alle Zaubersprüche auf dem Bildschirm, die Du gegenwärtig beherrschst. Du kannst jetzt die Magie benutzen (sofern Du genügend MP hast) oder den Zauberspruch wieder zurücklegen (wird noch erklärt!). Wichtig: Du kannst nur entweder einen Gegenstand benutzen oder einen Zauberspruch, nicht beides gleichzeitig!



Magie benutzen

Bewege den Cursor auf den Zauberspruch Deiner Wahl und drücke A. Nun bist Du mit Magie ausgerüstet. Mit dem B-Knopf sprichst Du die magische Formel aus, wenn Du es willst. Das funktioniert aber nicht, wenn Du nicht genügend MP (Magie-Punkte) für diesen speziellen Spruch hast. Sei daher mit Deinen magischen Kräften sparsam, da Du nicht weißt, wann Du sie wirklich brauchst.

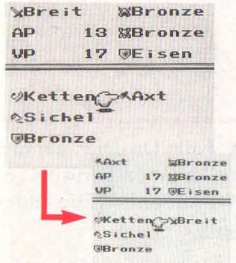


Magie zurücklegen

Mit dem B-Knopf löst Du den Zauberspruch aus, auch wenn Du nur aus Versehen draufgedrückt hast. Es ist ärgerlich, wenn Du dadurch wertvolle MP verlierst. Lege daher den Zauberspruch nach Gebrauch zurück, um das zu vermeiden. Wähle zu diesem Zweck irgendeinen Gegenstand als Ausrüstung (der Schlüssel ist gut, da ein versehentliches B-Drücken keinen Effekt hat).

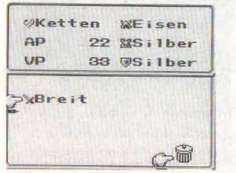
3. Waffe

Bewege den Cursor auf „WAFFE" und drücke A. Auf dem Bildschirm erscheinen nun die Waffen und Rüstungen, mit denen Du augenblicklich ausgerüstet bist. Auch die Angriffs- und Verteidigungskräfte werden auf dem Bildschirm angezeigt. Unten siehst Du alle Waffen und Rüstungen, die Du gerade besitzt. Benutze diesen Bildschirm, um Veränderungen vorzunehmen.



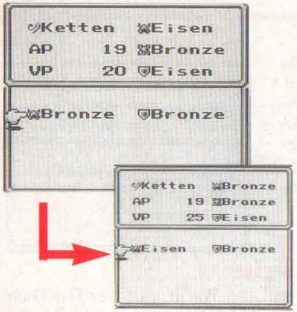
Waffen wechseln

Bewege den Cursor auf die Waffe, mit der Du Dich ausrüsten möchtest, und drücke zweimal hintereinander A. Die Waffe, die Du bisher getragen hast, und die neue Waffe vertauschen die Plätze. Du bist nun mit einer neuen Waffe ausgerüstet. Achte auf die Veränderung der Angriffskraft. Wenn die neue Waffe stärker ist, steigt auch die Angriffskraft. Obwohl es auch von den Gegner abhängt, so gilt doch: Je höher die Angriffskraft, desto besser.



Wegwerfen

Bewege den Cursor auf die Waffe/Rüstung, die Du gerne wegwerfen möchtest, und drücke A. Bewege jetzt das Steuerkreuz ✚ nach unten, bis ein zweiter Cursor auf eine Mülltonne zeigt. Drücke erneut A, um die Waffe/Rüstung loszuwerden. (Es gibt einige Waffen, die Du nicht loswerden kannst!)

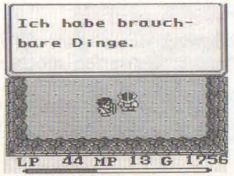


Die Rüstung wechseln

Bewege den Cursor auf die Rüstung, mit der Du Dich bekleiden möchtest, und drücke zweimal hintereinander A. Die Rüstung, die Du bisher getragen hast, und die neue Rüstung vertauschen die Plätze. Du trägst nun eine neue Rüstung. Achte auf die Veränderung der Verteidigungskraft. Wenn Deine neue Rüstung besser ist, steigt auch die Verteidigungskraft. Da ein Schild keine Verteidigungskraft hat, gibt es bei Wechsel des Schildes keine Veränderung der Verteidigungskraft (siehe S. 51).

4. Frage

Bewege den Cursor auf „FRAGE" und drücke A. Falls Du Dich gerade neben einer anderen Spielfigur befindest, wird sie Dir einen Hinweis geben, Deine LP oder MP auffüllen oder Dich sogar mitnehmen. Die anderen Personen im Spiel können eine große Hilfe sein.



Wenn Du während des Spieles die SELECT-Taste drückst, wird ein Menü mit drei Kommandos erscheinen. Das Kommando das Spiel zu speichern, das Kommando auf die Karte zu schauen und das Kommando Deinen Status zu prüfen. Diese drei Befehle sind für das Spiel ganz nützlich. Du solltest sie daher verstehen und beherrschen, da Du sie immer brauchen kannst.

1. Batterie

Speichert das Spiel am aktuellen Spielstand. Kann jederzeit geschehen, wenn nicht gerade ein automatischer Spielablauf im Gange ist.

2. Karte

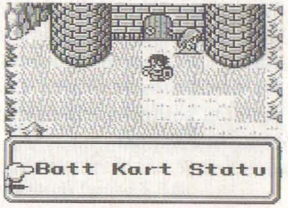
Du kannst sehen, an welcher Stelle in der Landschaft sich Deine Spielfigur gerade befindet. Auch erfährst Du in Höhlen, in welchen Räumen Du schon gewesen bist.

3. Status

Du erfährst verschiedene Daten über Deinen Helden, wie zum Beispiel die Stärke, die Verfassung und vieles mehr.

1. Batterie

Drücke SELECT, um ein Spiel zu speichern. Bewege auf dem anschließend erscheinenden Bildschirm den Cursor auf „BATT“ und drücke A. Es erscheint ein neuer Bildschirm. Du kannst hier zwei Spiele abspeichern, wähle die obere oder die untere Position. Drücke A und das Spiel wird gespeichert. Du kannst es zu jedem späteren Zeitpunkt wieder starten, wenn Du auf dem Titelbildschirm WEITERSPIELEN wählst.

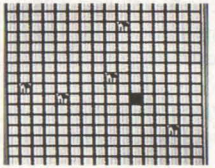


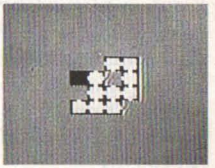
Öfter den Spielstand abspeichern

Ist Dein Held im Kampf gefallen, ist das Spiel vorbei. Automatisch erscheint jetzt wieder das Titelbild, auf dem Du WEITERSPIELEN wählen kannst. Allerdings startest Du jetzt an der Stelle, an der Du zuletzt das Spiel gespeichert hast. Es empfiehlt sich daher, den Spielstand öfter einmal abzuspeichern.

2. Karte

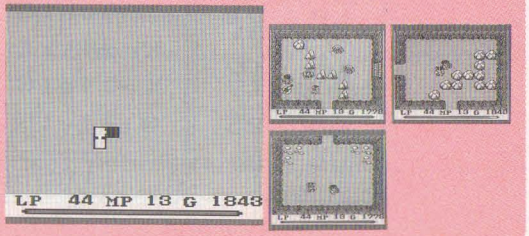
Drücke SELECT, damit das Menü erscheint. Bewege den Cursor auf „KART“ und drücke A. Es erscheint eine Karte auf dem Bildschirm. Auf der Feld-Karte sind die Dörfer und Burgen durch Symbole gekennzeichnet. Auf der Verlies-Karte kannst Du nur die Räume sehen, in denen Du schon gewesen bist. Gilt für jede Karte: Jedes Raster im Gitter bedeutet einen Bildschirm. Ein blinkendes Raster zeigt Dir Deine gegenwärtige Position. (Nach Beenden und Fortsetzen eines Spieles kannst Du nicht mehr sehen, in welchen Räumen Du schon warst.)





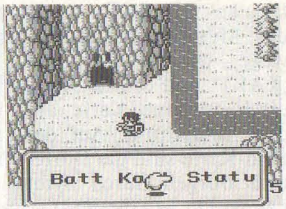
Wie man die Karte liest

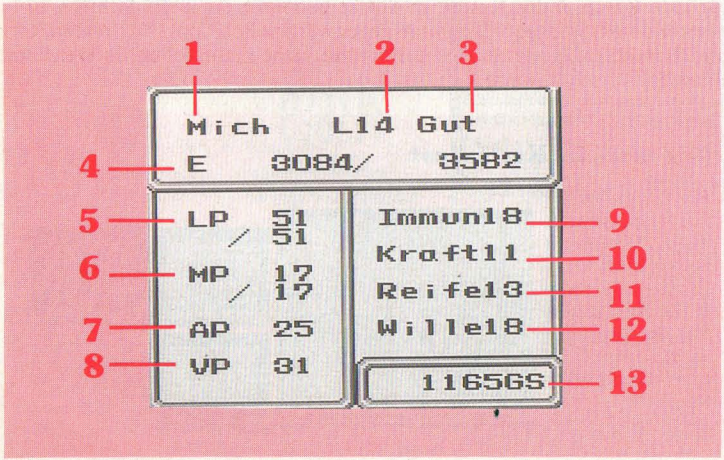
Ein Raster auf der Karte repräsentiert einen Bildschirm auf der Spiel-Landkarte. Auf der Verlies-Karte kannst Du die Eingänge zu den verschiedenen Räumen sehen.



3. Status

Auf dem Status-Bildschirm erfährst Du alles über Deine Spielfigur, was Du wissen mußt. Er ist besonders nützlich, um zu erfahren, wieviele „Erfahrungspunkte" Dir noch bis zur nächsten Stufe fehlen. Auf der rechten Seite erfährst Du Details.



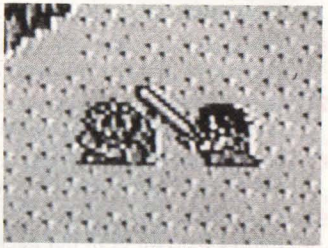


1. Der Name Deines Helden.
2. Der aktuelle Level, in dem sich Dein Held befindet.
3. Die gesundheitliche Verfassung Deines Helden. Für gewöhnlich ist sie „Gut". Wenn es ihm schlecht geht, erscheint statt dessen „Übel", „Fels", „Trüb" oder „Bann".
4. Links siehst Du den aktuellen Stand Deiner Erfahrungspunkte. Rechts erfährst Du die Punktzahl, die Du erreichen mußt, um eine Stufe zu steigen.
5. Oben sind die LP, die Dein Held besitzt. Unten ist die maximale Punktzahl, die er zu diesem Zeitpunkt erreichen kann.
6. Oben sind die MP, die Dein Held besitzt. Unten ist die maximale Punktzahl, die er zu diesem Zeitpunkt erreichen kann.
7. Die aktuelle Angriffskraft des Helden. Zeigt, wie sehr er einem Gegner Schaden zufügen kann.
8. Die aktuelle Verteidigungskraft des Helden. Zeigt, wie sehr ihm ein Gegner Schaden zufügen kann.
9. Das Immunsystem des Helden. Je höher dieser Wert ist, desto mehr LP erhält er in der nächsten Stufe.
10. Die Kraft des Helden. Je höher dieser Wert ist, desto höher wird seine Angriffskraft in der nächsten Stufe.
11. Die Reife des Helden. Je höher dieser Wert ist, desto mehr MP erhält er in der nächsten Stufe.
12. Der Wille des Helden. Je höher dieser Wert ist, desto schneller wächst seine Kraftleiste wieder.
13. Zeigt, wieviel Geld Dein Held im Moment besitzt.

Kampftechniken

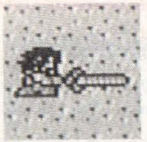
Auf den Feldern und in den Höhlen leben gefährliche Wesen. Bewege Deine Spielfigur in ihre Richtung und greife sie mit Deinen Waffen/Gegenständen/Zaubersprüchen an. Aber die Monster können Dich mit den gleichen Mitteln angreifen. Daher ist eine schnelle Reaktionsfähigkeit der Schlüssel zum Erfolg.

Angriffe mit Waffen



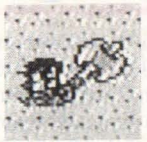
Der Angriff mit einer Waffe ist die übliche Methode im Kampf. Bewege dazu Deine Spielfigur in die Nähe des Gegners und drücke A, um Deine Waffe zu benutzen. Bei einem Treffer fügst Du dem Gegner Schaden zu. Es gibt sechs verschiedene Waffengattungen: Schwert, Axt, Speer, Sichel, Kettenpeitsche und Morgenstern (siehe rechte Seite). Jede Waffe unterscheidet sich in ihrer Handhabung und ihrer Zerstörungskraft. Benutze für jeden Gegner die wirkungsvollste Waffe. Wenn der untere Balken voll ist, startest Du einen MAX-Angriff. Er ist sehr effektiv und rettet Dich in so manchem Kampf.

Schwert



Du stößt damit zu. MAX: Mit A schwingst Du das Schwert. Mit A und dem Steuerkreuz ✚ stürmst Du auf einen Gegner zu.

Axt

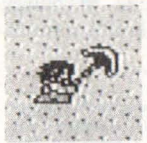


Schlägt den Gegner nieder. MAX: So kannst Du die Axt in die Richtung werfen, in die Deine Spielfigur gerade schaut.

Speer

Du stößt damit zu. MAX: Du wirfst den Speer in Blickrichtung Deines Helden.

Sichel

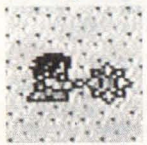


Du schwingst die Sichel. MAX: Du hast einen erweiterten Angriffsradius.

Kettenpeitsche

Trifft den Gegner, wenn man vor ihm steht. MAX: Du hast einen erweiterten Angriffsradius.

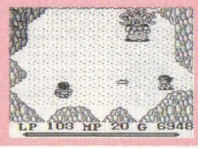
Morgenstern



Die Eisenkugel trifft den Gegner von vorne. MAX: Du hast einen erweiterten Angriffsradius.

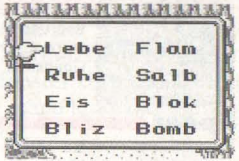
Der MAX-Angriff ist bei Endgegnern sehr wirkungsvoll.

Nutze den MAX-Angriff, wenn Du einem Endgegner gegenüber stehst. Achte auf seine Bewegungen und weiche ihm aus. Behalte ein Auge auf dem unteren Balken und schlage zu, wenn er voll ist. Das sollte den Gegner stark verwunden. Mit manchen Waffen kannst Du einen MAX-Angriff auch aus der Entfernung starten.



Angriffe mit Magie

Es gibt sechs verschiedene Zaubersprüche, mit denen Du Deine Gegner angreifen kannst. Rüste Dich mit dem Zauber Deiner Wahl aus und drücke B, um ihn auszusprechen. Für einige der Zaubersprüche mußt Du zusätzlich noch das Steuerkreuz ✚ bewegen, um sie gezielt einsetzen zu können, für andere nicht.



Ruhe (ohne Steuerkreuz)

Bei Ausspruch dieses Zaubers verfallen die meisten Gegner auf dem Bildschirm in einen tiefen Schlaf (sie können aber noch schießen).

Block (ohne Steuerkreuz)

Mit diesem Zauber werden alle gegnerischen Zaubersprüche abgewehrt.

Flamme (ohne Steuerkreuz)

Dieser Zauberspruch schleudert einen Feuerball nach dem Gegner, der sich in Deiner Nähe befindet.

Eis (mit Steuerkreuz)

Sprich diesen Zauber aus und steuere den Eiszapfen anschließend mit dem Steuerkreuz in die Richtung des Gegners.

Blitz (auf einen Gegner gerichtet)

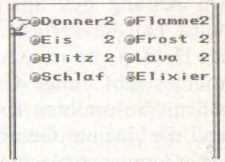
Du schleuderst einen Blitz nach dem Gegner, in dessen Richtung Du blickst.

Bombe (auf einen Gegner gerichtet)

Du wirfst eine Bombe auf den Gegner, in dessen Richtung Du gerade blickst.

Angriffe mit Gegenständen

Es gibt acht Gegenstände, die Du zum Angriff gegen die bösartigen Kreaturen benutzen kannst. Die Gegenstände haben die gleichen Eigenschaften wie die Zaubersprüche (aber nicht unbedingt die gleiche Zerstörungskraft). Du hast einen begrenzten Vorrat, brauchst aber keine MP.



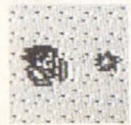
Stille

Vergleichbar mit dem Zauberspruch „Block". Stößt alle Zaubersprüche der Gegner im Bild ab.

Schlaf

Vergleichbar mit dem Zauberspruch „Ruhe". Läßt die meisten Gegner im Bild in einen tiefen Schlaf fallen.

Flamme



Vergleichbar mit dem gleichnamigen Zauberspruch. Ein Feuerball sucht den nächsten Gegner.

Eis

Vergleichbar mit dem gleichnamigen Zauberspruch. Steuere den Eiszapfen mit dem Steuerkreuz, nachdem Du ihn abgeschossen hast.

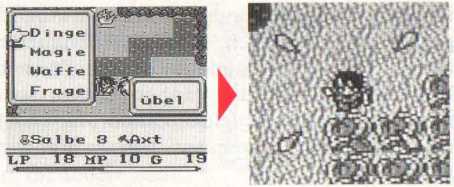
Blitz

Vergleichbar mit dem gleichnamigen Zauberspruch. Schaue auf den Gegner, wenn Du ihm den Blitz entgegen schleuderst.

Die Gegenstände „Lava", „Frost" und „Donner" sind wirkungsvollere Versionen der Gegenstände „Flamme", „Eis" und „Blitz". Sie werden aber genauso eingesetzt, wie schon oben beschrieben.

Schlechter Gesundheitszustand

Am Anfang des Spieles siehst Du die Verfassung des Helden, sie ist „Gut". Aber es gibt einige Gegner mit besonderen Kräften, die Deine Gesamtverfassung verschlechtern können. Das wirkt sich natürlich auch im Kampf aus. Es ist ratsam, sich mit Magie oder besonderen Gegenständen heilen zu lassen, bevor Du immer schwächer wirst. Denn Du, durch einen „Bann" gefangen, kannst den gegnerischen Angriffen nur noch ausweichen.



Fels

Deine Spielfigur kann sich nicht mehr vom Fleck bewegen. In diesem Fall mußt Du Dich durch Magie heilen lassen, oder den Bewegungstrank zu Dir nehmen.

Trüb

Du bist blind und kannst Dich nicht mehr verteidigen. Es hilft, wenn Du Dich durch Magie heilen läßt oder die Augentropfen einträufelst.

Übel

Der Held verliert sehr schnell seine LP. In diesem Fall mußt Du Dich durch Magie heilen lassen, oder die Salbe benutzen.

Bann

Die Verteidigungskraft des Helden sinkt auf 0 und Du verlierst die Kontrolle über die A- und B-Knöpfe. Du kannst weder angreifen, noch kannst Du Dich verteidigen.

Monster und Schatztruhen

Die Monster werden im Verlauf des Spieles immer stärker

Je weiter Du im Spiel voran kommst, desto stärker werden Deine Gegner. Du wirst einer Konfrontation mit ihnen nicht aus dem Weg gehen können. Aber noch stärker als die gewöhnlichen Kreaturen sind die Endgegner. Du wirst in dem Spiel also nicht weiterkommen, wenn Du vor den Gegnern davon rennst. Nimm allen Mut zusammen und kämpfe. Deine Erfahrung wird zunehmen und Du wirst neue Waffen und Magie erhalten.

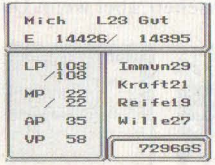
Von Monstern zurückgelassene Schatztruhen

Einige Gegner tragen eine Schatztruhe mit besonderen Gegenständen mit sich. Du kannst das den Gegnern zwar nicht ansehen, aber wenn Du sie erfolgreich bekämpfst, lassen sie die Schatztruhe zurück. Gehe mit dem Steuerkreuz zu der Schatztruhe und nimm Dir den Gegenstand.

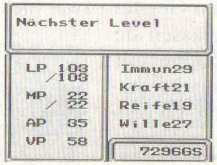
Steigerung des Levels

Für jede besiegte Kreatur erhältst Du Erfahrungspunkte von ihr. Wenn Du die erwartete Punktzahl erreicht hast, wirst Du neu eingestuft. Drücke nach dieser Nachricht den A-Knopf. Wähle nun aus, wie sich die Eigenschaften Deiner Spielfigur verändern sollen (siehe nächste Seite). Verändere mit A die Werte für „Kraft“, „Immunsystem“, „Reife“ oder „Willensstärke“. Drücke A, wenn Du mit den Veränderungen zufrieden bist.

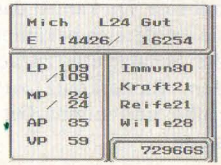
Vor der Aufstufung



Eine Stufe rauf!

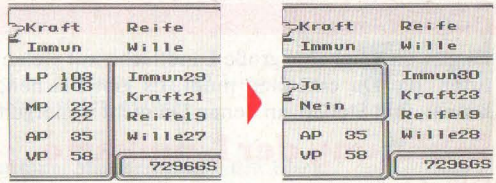


Nach der Aufstufung



Verändere Deine Spielfigur

Mit der Steigerung des Levels wachsen auch Deine LP, die Angriffskraft, die Verteidigungskraft und die Geschwindigkeit Deiner Kraftleiste. Das hängt allerdings davon ab, welche Eigenschaft Du nach der Aufstufung steigern willst. Suche Dir nach jedem neuen Level eine Eigenschaft aus, um den optimalen Helden zu kreieren.



Eigenschaften

Kraft	Steigert am meisten Deine Angriffskraft.
Immunsystem	Steigert Deine maximal zu erreichenden LP, was Dich widerstandsfähiger macht.
Reife	Steigert Deine maximal zu erreichenden MP, was Dir erlaubt, mehr Magie zu benutzen.
Willensstärke	Steigert die Geschwindigkeit, mit der sich die Kraftleiste wieder auffüllt. Du kannst jetzt schneller einen MAX-Angriff starten.

Wie man die Karte liest

Es gibt im Spiel eine große Landfläche mit vielen geographischen Strukturen, die Du erkennen mußt. Es gibt Flächen, auf denen Du laufen kannst, und Stellen, an denen Du nicht weitergehen kannst.

Erklärung der Landkarte

Wiese

Niedriges Gras bedeckt die Erde. Du kannst in jede Richtung gehen.

Büsche

Riesiges Gestrüpp versperrt den Weg, an dem Du nicht vorbei kommst. Du kannst es auch nicht fällen.

Wald

Hier wachsen viele Bäume, die Du aber fällen kannst. Wo aber ein Baumstumpf zurück bleibt, kannst Du nicht vorbei gehen.

Sumpf

Du kannst hier zwar gehen, aber ab und zu kommen gefährliche Wesen aus dem Sumpf gesprungen.

Wüste

Endlose Sandflächen und Gegner, wie zum Beispiel Skorpione. Du kannst Dich in jede Richtung bewegen.

Oase

Eine Wasserfläche in der Wüste. Es gibt davon mehrere, aber eine bestimmte Oase hat ein wichtiges Geheimnis.

Schneewüste

Eine riesige Schneelandschaft. Weil es hier so kalt ist, kannst Du Dodo nicht mit in die Schneewüste nehmen.

Felsbrocken

Die dreieckigen Felsbrocken in dieser Gegend können mit dem Pickel oder Morgenstern zerstört werden.

Kristallwüste

Kristalle wachsen aus der Erde. Manche geben einen Klang, wenn Du mit Deiner Waffe dagegen schlägst. Diese kannst Du mit dem Zauberspruch „Bombe" beseitigen.

Felswände (Ranken)

An den Felswänden kannst Du nicht hochklettern. Aber es hängen dort auch Ranken, an denen Du den Berg erklimmen kannst.

Ozean

Am Anfang des Spieles kannst Du noch nicht den Ozean überqueren. Später wird das mit der Hilfe von Dodo aber möglich.

Flüsse/Seen

Die Flüsse kannst Du auf den Brücken überqueren. Mit der Hilfe von Dodo wirst Du die Flüsse und Seen vom Ozean aus erreichen können.

Brücken

Niedrige Brücken, die Du benutzen kannst, um über den Fluß zu kommen.

Über Höhlen und Verliese

Höhlen und Verliese sehen in der graphischen Darstellung auf dem Bildschirm etwas anders aus. Jeder Bildschirm stellt einen Raum dar. In den Verliesen triffst Du auf Hindernisse, von denen Du manche mit einer Waffe oder einem Gegenstand aus dem Weg räumen kannst. Andere Hindernisse darfst Du nicht berühren.

Treppe hoch

Stelle Dich auf die Treppe, um in die obere Etage zu kommen.

Treppe runter

Stelle Dich auf die Treppe, um in die untere Etage zu kommen.

Fels

Kann mit dem Pickel oder dem Morgenstern zerstört werden.

Krug

Kann mit dem Pickel oder dem Morgenstern zerstört werden.

Farne

Kann mit der Sichel entfernt werden.

Dornen

Kann mit der Axt beseitigt werden.

Schalter

Befindet sich in Puzzle Räumen, öffnet Türen.

Tür

Sie öffnet sich beim Durchgehen. Manchmal benötigst Du einen Schlüssel.

Lava/Blockaden/ Stacheln

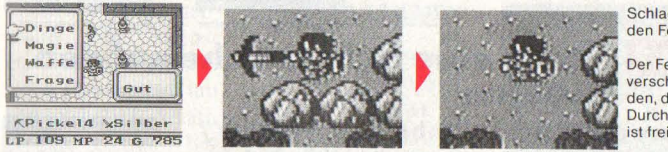
Eine Berührung mit einem der drei Hindernisse kostet Dich einige LP und verwundet Dich sehr stark.

Der Gebrauch des Pickels

Mit dem Pickel kannst Du Felsen, Krüge und dünne Mauern zerstören. Du solltest dieses wichtige Werkzeug immer bei Dir haben. Der Morgenstern hat neben der Bedeutung als Waffe die gleichen Funktionen. Bist Du in eine Sackgasse geraten, findest Du vielleicht doch einen geheimen Ausgang, wenn Du Mauern, Krüge oder Felsen zerstörst.

Krüge und Felsen zerschlagen

Stelle Dich vor den Krug/Fels, rüste Dich mit dem Pickel aus und drücke dann B. Du zerstörst den Krug/Fels.

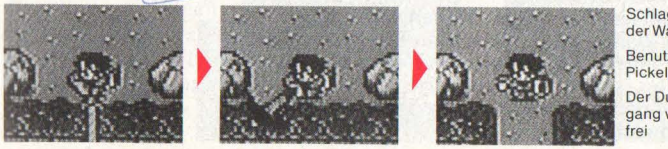


Schlage auf den Felsen

Der Fels ist verschwunden, der Durchgang ist frei

Mauern niederreißen

Schlage mit Deiner Waffe an die Mauer. Ertönt dabei ein Klang, kannst Du die Mauer niederreißen. Nimm den Pickel in Deine Hand, stelle Dich vor die Mauer und drücke B.



Schlage mit der Waffe

Benutze den Pickel

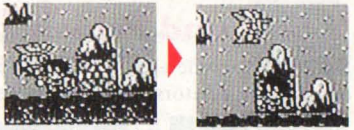
Der Durchgang wird frei

Puzzle Räume

In den Höhlen gibt es oft Puzzle Räume, durch die Du gehen mußt, um weiterzukommen. Es gibt verschiedene Typen von Puzzle Räumen.

Typ 1 Stelle Dich auf den Schalter

In diesem Raum mußt Du Deine Spielfigur auf den Schalter stellen. Anschließend wird irgendwo im Raum eine versteckte Treppe erscheinen.

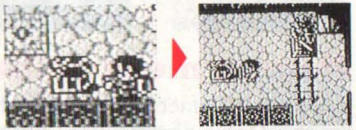


Gehe auf den Schalter — Die Treppe erscheint

Typ 2 Stelle eine Schatztruhe auf den Schalter

*Bewege die Schatztruhe

Benutze das Steuerkreuz, um die Schatztruhe über den Boden zu schieben. Steht die Truhe dann auf dem Schalter, erscheint eine Treppe.



Schiebe die Truhe — Die Treppe erscheint

*Verwandle ein Monster in eine Truhe

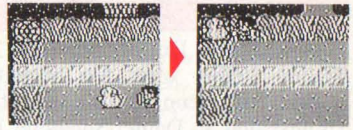
Sind in dem Raum keine Truhen, und ist es wirkungslos, wenn Du Dich oder einen Schneemann auf den Schalter stellst, dann erledige ein Monster, damit es sich in eine Truhe verwandelt.

Ein ehemaliges Monster — Schiebe die Truhe auf den Schalter.

Typ 3 Stelle einen Schneemann auf den Schalter

*Bewege den Schneemann

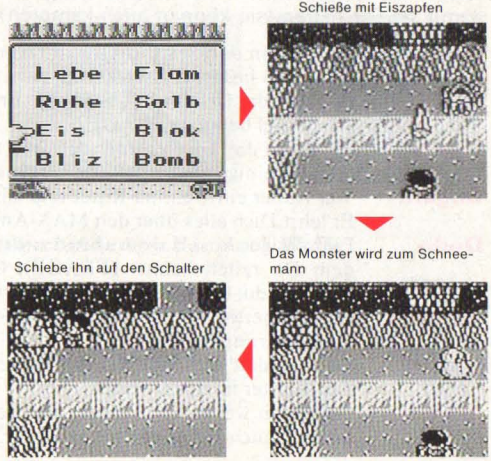
Die Schneemänner in den Räumen können genauso bewegt werden, wie die Truhen. Benutze das Steuerkreuz, um sie auf den Schalter zu schieben.



Ein Schneemann — Nachdem Du ihn bewegt hast

*Verwandle ein Monster in einen Schneemann

Wenn es in dem Raum keinen Schneemann gibt, kannst Du ein Monster in einen verwandeln, um den Schalter betätigen zu können. Benutze den Zauberspruch „Eis", oder die Gegenstände „Eis" und „Frost". Das Monster wird sich daraufhin in einen Schneemann verwandeln. Jetzt kannst Du es auf den Schalter schieben.



Schieße mit Eiszapfen

Das Monster wird zum Schneemann

Schiebe ihn auf den Schalter

Über andere Spielfiguren

Personen, die Du im Spiel an verschiedenen Stellen treffen wirst. Sie begleiten Dich und helfen Dir, wenn Du sie getroffen hast. Der Unterschied zu Deiner Spielfigur ist, daß Du sie nicht steuern kannst. Es gibt insgesamt acht dieser Helfer, die Du an verschieden Stellen treffen wirst. Benutze das „Frage"-Kommando, damit sie Dir helfen (sie können auch kämpfen).

Frau Die Heldin der Geschichte wird Deine LP auffüllen, wenn Du sie darum bittest (FRAGE).

Mann Er greift die Gegner mit Feuer an. Er lehrt Dich auch, wie Du den Pickel benutzt (FRAGE).

Watts Er greift die Gegner mit der Axt an. Er verkauft Dir auf Wunsch einige ganz nützliche Gegenstände (FRAGE).

Bogard War früher ein Gemma-Ritter und kämpft mit einem Schwert. Er lehrt Dich alles über den MAX-Angriff (FRAGE).

Dodo Ein riesiger Vogel, wird später auch Robododo genannt, auf dem Du reiten kannst (FRAGE). Gib erneut das „Frage"-Kommando, um wieder abzusteigen.

Amanda Eine Expertin für Dolche aller Art. Sie wird Dich von der Versteinerung befreien.

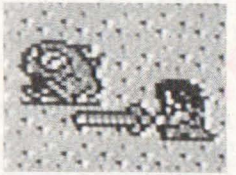
Lester Er verändert auf Wunsch die Hintergrundmusik (FRAGE). Ein Meister im Speerwerfen.

Marcie Sie ist ein weiblicher Roboter und besitzt eine Strahlenwaffe. Sie füllt auch Deine MP auf (FRAGE).

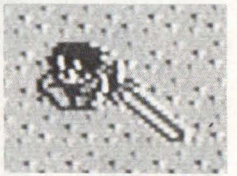
Waffen

Es gibt neben der Funktion als Waffe noch andere Verwendungsmöglichkeiten (siehe S. 49), um die Höhlen zu erforschen. Waffen können gekauft oder in Schatztruhen gefunden werden. Im weiteren Spielverlauf wirst Du immer stärkere Waffen erhalten können. Nutze dann immer die Gelegenheit, damit Du zu jedem Zeitpunkt die höchste Angriffskraft hast.

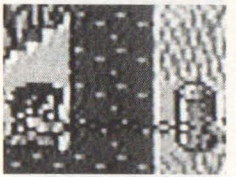
Ein Monster angreifen



Wirbelwind-Angriff



Wirf die Kette um einen Pfosten



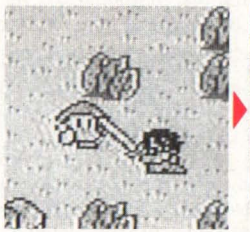
MAX-Angriffe unterscheiden sich je nach Waffe

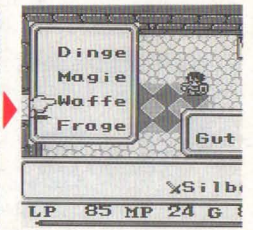
Wenn der Balken auf dem unteren Bildschirmrand voll ist, bist Du zu einem MAX-Angriff fähig. Dieser unterscheidet sich, je nachdem welche Waffe Du gerade in der Hand hältst. Das Schwert kannst Du zum Beispiel schwingen, die Axt oder den Speer werfen, und Waffen mit einer Kette haben einen erweiterten Angriffsradius.

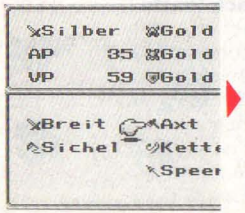
MAX-Angriff mit der Axt

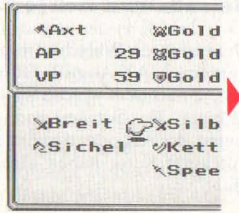
Waffen und Monster

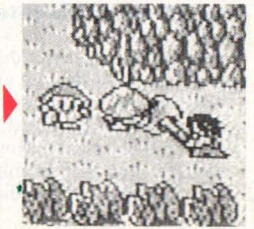
Manchmal hat eine Waffe bei einem bestimmten Gegner keine Wirkung. In diesem Fall solltest Du auf ein Geräusch achten, welches Du beim Schlagen mit der Waffe hören kannst. Wenn Du diesen Klang zum Beispiel beim Schlagen mit dem Schwert hörst, bedeutet das, Du mußt eine andere Waffe benutzen. Rüste Dich mit einer anderen Waffe aus. Erklingt auch bei dieser das Geräusch, mußt Du eine dritte ausprobieren. Finde heraus, für welches Monster Du welche Waffe benötigst.











Spezialgebrauch der Waffen

Neben dem Angriff gegen Kreaturen, kannst Du mit den Waffen noch andere Dinge anstellen. Jede Waffe hat einen zusätzlichen Spezialgebrauch, welchen Du kennen und beherrschen solltest. Wann immer Du vor einem Hindernis stehst oder irgendwo gefangen bist, solltest Du an diesen Spezialgebrauch denken. Es gibt immer eine Möglichkeit zum Weiterkommen.

Axt (fällen)

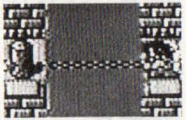
Du kannst damit die Bäume auf den Feldern und die Dornen in den Höhlen fällen.

Sichel (schneiden)

Damit kannst Du den Farn beseitigen, der Dich auf Deinem Weg behindert.

Kettenpeitsche (transportieren)

Wirf die Kette an einen zylindrischen Pfosten. Wenn sie festhängt, kannst Du Dich an der Kette über das Hindernis schwingen.

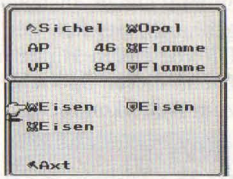


Morgenstern

Damit zerstörst Du Felsbrocken und Krüge, auch Mauern, bei denen ein Klang ertönt, wenn Du mit einer Waffe dagegen schlägst.

Rüstung

Die Rüstung trägst Du als Verteidigung gegen die Angriffe der Monster. Zu der gesamten Rüstung gehören drei verschiedene Teilstücke. Der Helm und die Brustrüstung beschützen den Körper, das Schild benutzt Du direkt gegen Angriffe. Wie wirkungsvoll die Rüstung ist, hängt davon ab, aus welchem Material sie gegossen worden ist. Die Brustrüstung hat eine stärkere Verteidigungskraft als der Helm oder das Schild, auch wenn sie alle aus dem gleichen Material sind.



Helm

Der Helm beschützt den gesamten Kopf (Gesicht und Nacken). Rüste Dich immer mit dem besten Helm aus, der in Deinem Besitz ist.

Rüstung

Sie bietet den größten Schutz aller Rüstungsteile. Einige Rüstungen können die magischen Angriffe der Gegner abschwächen.

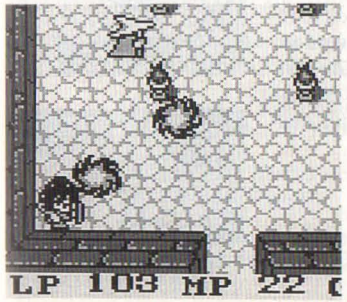
Schild

Das Schild benutzt Du auf eine besondere Weise (siehe nächste Seite). Es steigert nicht Deine Verteidigungskraft. Nimm trotzdem zu jedem Zeitpunkt das beste, das es gibt.

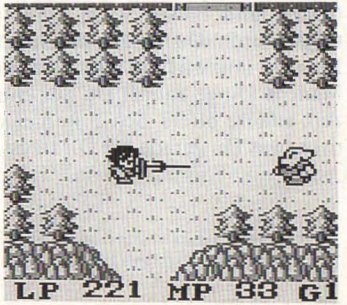
Richtiger Gebrauch des Schildes

Das Schild selbst hat keine Verteidigungskraft, aber dafür kann es direkte frontale Angriffe (durch Waffen/Magie) neutralisieren. Die Art des Schildes (Metall) entscheidet darüber, welche Angriffe blockiert werden können. Im weiteren Spielverlauf erhältst Du noch stärkere Schilde, die dann noch mehr Angriffsarten abhalten können. Monster, die schwächer als der Held sind, können mit dem Schild zurückgestoßen werden. Rüste Dich immer mit dem bestmöglichsten Schild aus.

Angriffe durch Magie

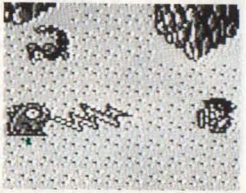


Andere Angriffe



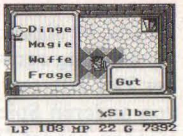
Besondere Gegenstände

Es gibt Situationen, in denen der Gebrauch einer Waffe oder Magie alleine nicht hilft. Daher gibt es eine ganze Reihe besonderer Gegenstände im Spiel, deren Eigenschaften mehr als nützlich sind. Sie füllen Deine MP oder LP auf, verbessern Deinen Gesundheitszustand, erhöhen den Pegel Deiner Angriffskraft oder öffnen verschlossene Türen und Wege. Sie können für viel Geld verkauft werden, dienen als Alternative zu den Waffen und spielen für den Spielverlauf eine große Rolle. Du kannst aber nur 16 dieser Gegenstände mit Dir tragen. Wenn Du einen Gegenstand haben willst, aber bereits 16 trägst, mußt Du einen anderen loswerden. Benutze ihn, wirf ihn weg oder verkaufe ihn. Manche Dinge kannst Du nur einmal benutzen, andere öfters. Schau immer wieder mal nach, was Du gerade bei Dir trägst.



Die Bedeutung der Symbole

Auf dem Bildschirm siehst Du die Abkürzungen der Namen. Vor jedem Namen findest Du das dazugehörige Symbol. Diese Symbole verraten Dir ganz schnell, wie Du den Gegenstand benutzen kannst. Betrachte die untere Liste.



Bonbon – Der Bonbon füllt Deine LP (Lebens-Punkte) ein wenig auf.

Tränke – Dieses Symbol steht für Gegenstände oder Tränke, die Deine LP oder MP (Magie-Punkte) wieder auffüllen. Auch Dein Gesundheitszustand kann dadurch verbessert werden.

Edelsteine – Deine Angriffskraft wird für einen begrenzten Zeitraum verstärkt. Der Kristall steigert den Pegel Deiner Angriffskraft auf MAX.

Gestirn – Dieses Symbol steht für Gegenstände, die ähnliche Eigenschaften wie die Zaubersprüche haben.

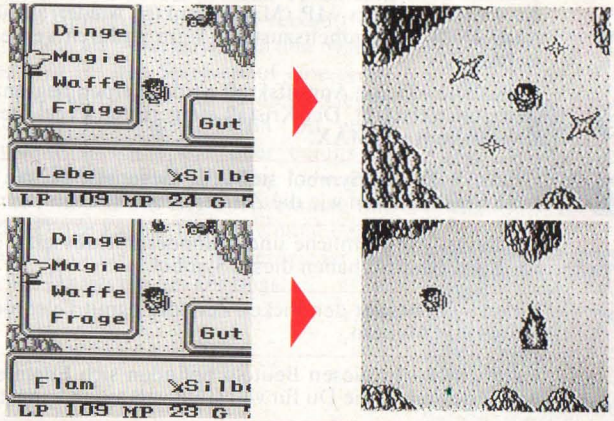
Schlüssel – Gewöhnliche und besondere Schlüssel, die Du im Spiel erhältst, haben dieses Symbol.

Pickel – Du besitzt den Pickel. Zerstöre damit Felsbrocken, Krüge und Mauern.

Geldbeutel – In diesen Beuteln befinden sich Edelmetalle oder Edelsteine, die Du für viel Geld verkaufen kannst.

Magie

Es gibt in diesem Spiel acht Zaubersprüche, die Du zum Angriff und zur Heilung verwenden kannst. Du kannst sie weder kaufen, noch mit der Zeit erlernen. Du findest sie in Schatztruhen, oder Du erhältst sie von anderen Spielfiguren oder Gegnern. Im Gegensatz zu den Gegenständen kannst Du sie immer benutzen, wenn Du sie einmal erhalten hast (Du mußt nur genügend MP haben). Manche Zaubersprüche wirken bei bestimmten Gegnern nicht. Versuche es in diesem Fall mit einem anderen.



Leben / MP Verbrauch: 2

Mit diesem Zauberspruch füllst Du Deine LP wieder auf. Bei höherem Level oder voller Kraftleiste erhältst Du mehr LP.

Salbe / MP Verbrauch: 1

Benutze diesen Zauberspruch, wenn Du versteinert, vergiftet oder blind bist. Du wirst auf der Stelle geheilt.

Block / MP Verbrauch: 1

Für eine bestimmte Zeit werden alle gegnerischen Angriffe abgewehrt. Dieser Zauberspruch wirkt auf alle Gegner im Bild. Aber manche Arten sind gegen die Magie immun.

Ruhe / MP Verbrauch: 1

Für einen gewissen Zeitraum fallen alle Gegner auf dem Bildschirm in einen tiefen Schlaf. Einige Monster sind allerdings dagegen immun, andere setzen ihren Angriff trotzdem fort.

Flamme / MP Verbrauch: 1

Dieser Zauberspruch schleudert einen Feuerball nach dem Gegner, der sich in Deiner Nähe befindet.

Eis / MP Verbrauch: 2

Sprich diesen Zauber aus und steuere den Eiszapfen anschließend mit dem Steuerkreuz ✚ in die Richtung des Gegners.

Blitz / MP Verbrauch: 2

Du schleuderst einen Blitz nach dem Gegner, in dessen Richtung Du blickst.

Bombe / MP Verbrauch: 3

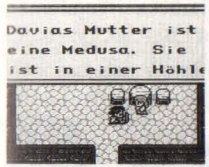
Du wirfst eine Bombe auf den Gegner, in dessen Richtung Du gerade blickst.

Dörfer

Dörfer und Städte spielen auf Deiner Reise eine große Rolle. Es leben viele Menschen dort, von denen Du wichtige Informationen für Deine weitere Reise erhalten kannst. In den Hotels kannst Du Deine MP und LP auffüllen, die Du bisher im Kampf verloren hast. Du kannst neue (und bessere) Waffen und Rüstungen kaufen. In den Krämerläden werden nützliche Gegenstände verkauft. In manchen Häusern in den Dörfern gibt es gefährliche Verliese. Es kann auch vorkommen, daß Du im Verlauf des Spieles das Dorf ein zweites Mal besuchen mußt. Hotels, Waffen- und Krämerläden gibt es auch außerhalb der Städte.

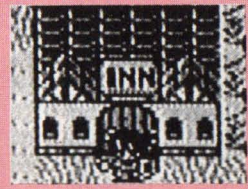
Informationen erhalten

Das erste, was Du tun solltest, wenn Du in ein Dorf oder eine Stadt kommst, ist, die Menschen zu befragen. Bewege dazu das Steuerkreuz ✚ direkt auf ihn/sie. Die Person wird umgehend anfangen, Dir etwas zu erzählen. Beschleunige diesen Vorgang, indem Du A, B, START, SELECT oder das Steuerkreuz ✚ drückst. Aber lies die Nachricht nicht zu schnell, sonst verpaßt Du vielleicht etwas Wichtiges.



Ein Haus oder ein Geschäft betreten

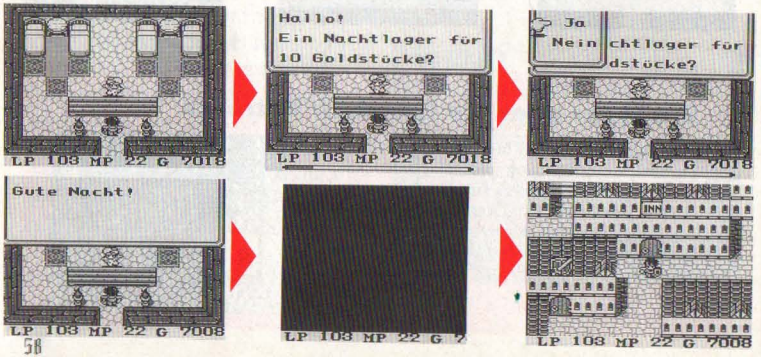
Betritt ein Haus oder ein Geschäft, indem Du das Steuerkreuz ✚ nach oben drückst, wenn Du direkt vor der Tür des Gebäudes stehst. Du befindest Dich jetzt im Inneren des Gebäudes. Verlasse das Gebäude, indem Du das Steuerkreuz ✚ nach unten drückst, wenn Du vor der Tür stehst.



Gebäude in der Stadt

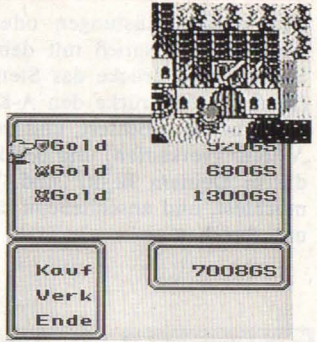
INN Hotels

Wenn Deine MP und LP langsam zur Neige gehen, solltest Du sie in einem Hotel auffüllen. Für einen bestimmten Preis darfst Du hier übernachten, damit Deine MP und LP aufgefüllt werden. Die Preise sind ganz unterschiedlich, im Verlauf des Spieles werden die Hotels aber immer teurer. Betrete das Gebäude und sprich mit dem Gastwirt. Er nennt Dir den Preis und fragt Dich, ob Du bleiben willst. Drücke irgendeinen Knopf und entscheide Dich zwischen „Ja" und „Nein". Bei „Ja" erscheint die Nachricht „Gute Nacht" und Du verweilst eine Nacht. Am nächsten Morgen sind alle Deine LP und MP wieder aufgefüllt.



Waffenläden

In den Waffenläden erhältst Du Waffen und Rüstungen. Jedes Geschäft führt etwas andere Kampfausrüstungen und die Preise sind sehr verschieden. Im Spielverlauf werden die Waffen/Rüstungen immer besser und teurer. Speichere Dein Spiel ab, nachdem Du eine neue Ausrüstung erworben hast. So verlierst Du nichts davon, wenn das Spiel plötzlich zu Ende ist. Die meisten Waffen/Rüstungen kann man hier verkaufen.

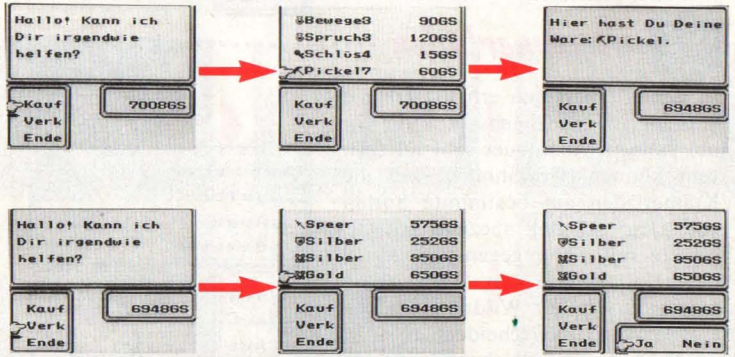


Krämerläden

In den Krämerläden erhältst Du die verschiedensten Gegenstände, die Dir bei Deinem Abenteuer sehr nützlich sein können. Gewöhnlich sind die Krämerläden auf bestimmte Sorten von Gegenständen spezialisiert. Geschäfte mit Kampfgegenständen findest Du nicht in den Dörfern. Sie existieren in der Wildnis. Gleiche Gegenstände unterscheiden sich nicht im Preis, egal in welchen Laden Du gehst.

Kaufen und Verkaufen

Um Waffen, Rüstungen oder Gegenstände zu kaufen, betritt das Geschäft und sprich mit dem Geschäftsführer. Stelle Dich vor den Schalter und drücke das Steuerkreuz ✚ nach oben. Wähle „KAUF“ (kaufen) und drücke den A-Knopf. Es erscheint das Angebot. Wähle aus, was Du möchtest, und drücke A. Um etwas zu verkaufen, wähle „VERK“ (verkaufen) und drücke A. Es erscheint eine Liste aller Dinge, die in Deinem Besitz sind. Wähle aus, ob und was Du verkaufen möchtest, und anschließend drücke A. Mit B kannst Du den Vorgang unterbrechen.



NOTIZEN

NOTIZEN

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8754 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

Nintendo®

Nintendo of Europe
Babenhäuser Straße 50
D-8754 Großostheim

PRINTED IN JAPAN